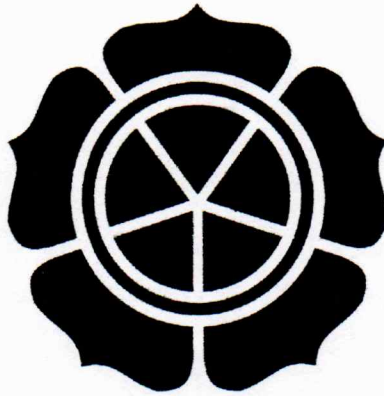


**PENGEMBANGAN IKLAN ANIMASI KARTUN PADA PASTA GIGI
“SIP HERBAL” SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Skripsi



Disusun oleh :

ANIS PUSPARINI

06.12.1963

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK"AMIKOM" YOGYAKARTA**

2009

PERSETUJUAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN IKLAN ANIMASI KARTUN PADA PASTA GIGI "SIP
HERBAL" SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anis Pusparini

06.12.1963

yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2009

Dosen pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN IKLAN ANIMASI KARTUN PADA PASTA GIGI "SIP
HERBAL" SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anis Pusparini

06.12.1963

yang telah dipertahankan di Dewan Penguji

pada tanggal 17 Oktober 2009

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

Ir. Rum M Andri KR, M.Kom

NIK. 190302011

Heri Sismoro, M.Kom

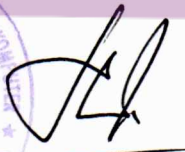
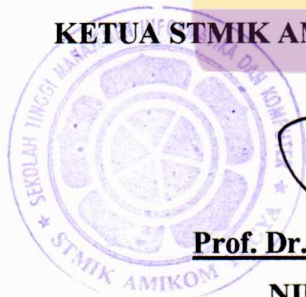
NIK. 190302057



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 17 Oktober 2009

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Persembahkanku :

- *Terutama untuk Tuhanku yang memberiku kehidupan, perlindungan, kekuatan, ketabahan, kesehatan dan kesempatan untuk menyelesaikan karya ini.*
- *Ayah & ibuku tersayang yang selalu merindukanku, mendoakanku disetiap langkah hidupku, yang selalu memberiku kekuatan, ketegaran dan bimbingan saat kuhidup ditanah rantau.*
- *Adik-adiku Irma & Oji yang manis & lucu terimakasih telah menjadi penyemangat dalam hidupku.*
- *Nenekku yang senantiasa merawatku sejak kecil hingga sekarang semoga diberi umur panjang dan kesehatan.*
- *Mas Bin2ku yang selalu ada didalam hatiku, terimakasih selalu setia didekatku, memberiku semangat & memberi kebahagiaan dalam hidupku.*
- *Anak Kos Arbina, Reny, M'Geist, M'Pu2t, M'Uci, M'Hany, Rista, terimakasih atas dukungannya.*
- *Teman-temanku yang selalu memberiku keceriaan dan membuatku lebih hidup dan berarti.*
- *Teruntuk guru-guruku sejak sd, smp, sma hingga dosen-dosenku yang memberikan aku ilmu sebagai bekal masa depan.*

HALAMAN MOTTO

“ Tidak ada keraguan padaNya, bagi mereka yang beriman, yaitu bagi mereka yang bertaqwa (yaitu) mereka yang beriman kepada yang gaib, yang mendirikan sholat dan menafkahkan sebagian rezeki yang kami anugerahkan kepada mereka dan mereka yang beriman kepada kitab (Alqur’an) yang diturunkan kepadamu dan kitab-kitab yang diturunkan sebelumnya, serta yakin akan adanya (kehidupan) akhirat. Mereka itulah yang tetap mendapat petunjuk dari Rabbnya dan merekalah orang-orang yang beruntung”. (Al-Baqarah: 2-4)



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kesehatan bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ PENGEMBANGAN IKLAN ANIMASI KARTUN PADA PASTA GIGI “SIP HERBAL” SEBAGAI MEDIA PROMOSI ”.

Penyusunan skripsi ini adalah sebagai persyaratan kelulusan pada program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah membantu, membimbing dan memberi motivasi pada penulis dalam penyusunan skripsi.

4. Semua dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusun skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan-masukan dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan dimasa yang akan datang.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan bagi para pembaca.

Yogyakarta, November 2009

Penulis

Anis Pusparini

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Sejarah Periklanan di Televisi.....	8

2.2 Strategi-Strategi dalam Pembuatan Iklan.....	11
2.2.1 Strategi Menetapkan Audien Sasaran.....	11
2.2.2 Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi.....	12
2.2.3 Strategi Mencari Keunggulan Produk.....	13
2.2.4 Strategi Penetapan Tujuan.....	15
2.2.5 Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi.....	17
2.2.6 Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan Televisi.....	18
2.2.7 Strategi Merancang Gaya Eksekusi Pesan Iklan Televisi..	18
2.2.8 Strategi Merancang Slogan, Logo, dan Simbol dalam Eksekusi Pesan Iklan.....	21
2.3 Prinsip Dasar Animasi.....	24
2.4 Pengertian 2D Digital Animation.....	30
2.5 Teknik-teknik Animasi.....	34
2.6 Peralatan Dasar Pembuatan Iklan Kartun 2D Digital.....	37
2.7 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	38
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	40
2.8.3 Macromedia Flash MX.....	40

2.8.4	Adobe Photoshop CS2.....	42
2.8.5	Adobe Audition 2.0.....	44
2.8.6	Adobe After Effect 7.0.....	44
2.9	Tahapan Produksi Animasi.....	46
BAB III ANALISIS & PRA PRODUKSI		
3.1	Analisis.....	52
3.1.1	Analisis SWOT.....	52
3.1.2	Analisis Biaya dan Manfaat.....	54
3.2	Pra Produksi.....	62
3.2.1	Pencarian Ide.....	62
3.2.2	Pembuatan Naskah.....	62
BAB IV PRODUKSI & PRAPRODUKSI SISTEM		
4.1	Produksi.....	65
4.1.1	Storyboard Iklan.....	65
4.1.2	Perancangan Karakter.....	66
4.1.3	Background.....	68
4.1.4	Pewarnaan.....	69
4.1.5	Proses Animasi.....	72

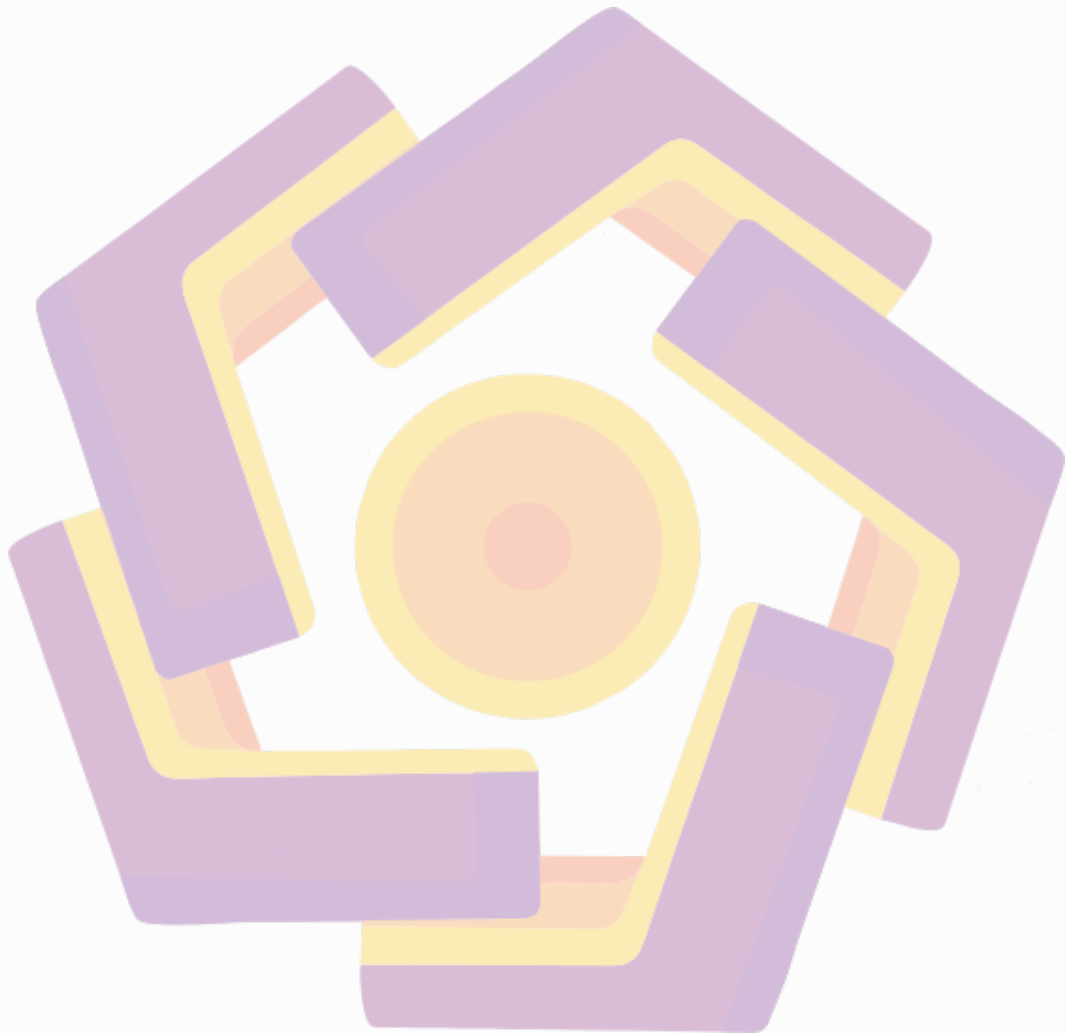


4.1.5.1 Pembuatan Key.....	72
4.1.5.2 Animasi In Betweener.....	73
4.2 Pra Produksi.....	74
4.2.1 Pengisian Suara.....	74
4.2.1.1 Lip-synch.....	74
4.2.1.2 Sound.....	75
4.2.2 Editing.....	77
4.2.3 Rendering/Konversi Animasi Flash ke (SWF) ke VCD.....	79
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Timing.....	24
Gambar 2.2 Arcs (Lengkungan).....	25
Gambar 2.3 Squash and Strecth (Kelenturan suatu objek).....	26
Gambar 2.4 Exaggeration (Melebih-lebihkan).....	27
Gambar 2.5 Straight Ahead and Pose to Pose.....	28
Gambar 2.6 Anticipation (Gerakan Pendahulu).....	29
Gambar 2.7 Staging (Bidang Gambar).....	30
Gambar 2.8 Tampilan Kelenturan Gerakan.....	32
Gambar 2.9 Area Kerja Flash MX.....	41
Gambar 2.10 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS2.....	43
Gambar 4.1 Karakter Gigi Sehat.....	66
Gambar 4.2 Karakter Gigi Tidak Sehat.....	67
Gambar 4.3 Karakter Dokter.....	67
Gambar 4.4 Perancangan Background.....	68

Gambar 4.5 Pewarnaan Dokter..... 69
Gambar 4.6 Key Animation..... 72
Gambar 4.7 Animasi Unlimited..... 73



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1. Rencana Kegiatan	7
Tabel 2.1 Tahapan animasi.....	46
Tabel 3.1 Rincian biaya pengembangan sistem.....	57
Tabel 3.2 Biaya-biaya.....	58
Tabel 4.1 Storyboard.....	65
Tabel 4.2 Proses Dubber.....	76